

Bauer, Petra; Geib, Fabian; Kogler, Christian

Internationale Online-Kooperation: Videowettbewerb EDIT

Wachtler, Josef [Hrsg.]; Ebner, Martin [Hrsg.]; Gröbinger, Ortrun [Hrsg.]; Kopp, Michael [Hrsg.]; Bratengeyer, Erwin [Hrsg.]; Steinbacher, Hans-Peter [Hrsg.]; Freisleben-Teutscher, Christian [Hrsg.]; Kapper, Christine [Hrsg.]: *Digitale Medien: Zusammenarbeit in der Bildung*. Münster; New York : Waxmann 2016, S. 117-126. - (Medien in der Wissenschaft; 71)



Quellenangabe/ Reference:

Bauer, Petra; Geib, Fabian; Kogler, Christian: Internationale Online-Kooperation: Videowettbewerb EDIT - In: Wachtler, Josef [Hrsg.]; Ebner, Martin [Hrsg.]; Gröbinger, Ortrun [Hrsg.]; Kopp, Michael [Hrsg.]; Bratengeyer, Erwin [Hrsg.]; Steinbacher, Hans-Peter [Hrsg.]; Freisleben-Teutscher, Christian [Hrsg.]; Kapper, Christine [Hrsg.]: *Digitale Medien: Zusammenarbeit in der Bildung*. Münster; New York : Waxmann 2016, S. 117-126 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-157857 - DOI: 10.25656/01:15785

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-157857>

<https://doi.org/10.25656/01:15785>

in Kooperation mit / in cooperation with:



WAXMANN
www.waxmann.com

<http://www.waxmann.com>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft



J. Wachtler, M. Ebner, O. Gröbinger,
M. Kopp, E. Bratengeyer, H.-P. Steinbacher,
C. Freisleben-Teutscher, C. Kapper

Digitale Medien: Zusammenarbeit in der Bildung

Josef Wachtler, Martin Ebner, Ortrun Gröbinger,
Michael Kopp, Erwin Bratengeyer, Hans-Peter Steinbacher,
Christian Freisleben-Teutscher, Christine Kapper
(Hrsg.)

Digitale Medien: Zusammenarbeit in der Bildung



Waxmann 2016
Münster • New York

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Medien in der Wissenschaft, Band 71

ISSN 1434-3436

ISBN 978-3-8309-3490-5

ISBN-A 10.978.38309/34905

Der Volltext ist online unter www.waxmann.com/buch3490 abrufbar.

Die Einzelbeiträge und zugehörige Dateien sind unter <http://2016.gmw-online.de> abrufbar und kommentierbar.

© Waxmann Verlag GmbH, 2016

www.waxmann.com

info@waxmann.com

Umschlaggestaltung: Pleßmann Design, Ascheberg

Umschlagfoto: © rawpixel – Fotolia.com

Satz: Stoddart Satz- und Layoutservice, Münster

Druck: Hubert & Co., Göttingen

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier,
säurefrei gemäß ISO 9706



Printed in Germany

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, verboten.

Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung des Verlages in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Inhalt

<i>Josef Wachtler, Martin Ebner, Ortrun Gröbinger, Michael Kopp, Erwin Bratengeyer, Hans-Peter Steinbacher, Christian Freisleben-Teutscher, Christine Kapper</i> Editorial.....	11
--	----

1. Full Paper

<i>Sabine Hueber</i> Design-Based-Research als Methode zur Erforschung von innovativen Szenarien wissenschaftlicher Zusammenarbeit	14
<i>Alexandra Totter, Felix M. Schmitz, Dominik Petko</i> Online-Reflexion mittels Weblogs: Ein disziplinübergreifender Ansatz zum Umgang mit Belastung in der berufspraktischen Ausbildung angehender Lehrpersonen und Mediziner/innen	24
<i>Sandra Schön, Martin Ebner, Sebastian Horndasch, Hannes Rothe</i> Booksprints im Hochschulkontext: Drei erfolgreiche Beispiele für das gemeinsame Schreiben in kurzen Zeiträumen	35
<i>Christine Michitsch, Udo Nackenhorst</i> Transmedia Learning – Digitale Bildungsprozesse mithilfe journalistischer Konzepte professionalisieren	46
<i>Martin Ebner, Anja Lorenz, Sandra Schön, Andreas Wittke</i> Offene Lizenzen als Treiber für neuartige Kooperationen und Innovationen in der Bildung	55
<i>Anita Holdener, Silke Bellanger, Seraina Mohr</i> „Digitale Kompetenz“ als hochschulweiter Bezugsrahmen in einem Strategieentwicklungsprozess	65
<i>Nina Grünberger, Claudia Kuttner, Helge Lamm</i> Situert. Partizipativ. Adaptiv. Kollaboration in pädagogischer Forschung und Praxis im Projekt „MediaMatters!“	75
<i>Tanja Jadin</i> Community Building unter Lehrpersonen zum kompetenzorientierten Einsatz neuer Medien im Unterricht	85
<i>Sandra Schön, Martin Ebner, Kristin Narr, Markus Peißl</i> Vom Modellprojekt über den Online-Kurs bis zum Handbuch – von gelungenen Projekten und Kooperationen im Bereich des „Making“ mit Kindern	96

<i>Michael Heinecke</i> Digitale Skripte mit Markdown und elearn.js als Basistechnologie für OER	107
<i>Petra Bauer, Fabian Geib, Christian Kogler</i> Internationale Online-Kooperation: Videowettbewerb EDIT	117
<i>Hans-Peter Steinbacher, Erwin Bratengeyer</i> Ergebnisse der Studie zur Erfassung der österreichischen Hochschul-E-Learning-Landschaft	127
<i>Regina Obexer, Natasha Giardina</i> What is a Learning Designer? Support roles and structures for collaborative E-Learning implementation.....	137
<i>Catrina Grella, Christoph Meinel</i> Einblicke in die Interaktion zwischen Lernenden am Beispiel eines Massive Open Online Courses – eine empirische Analyse	147
<i>Bernhard Koller, Adina Koller</i> Gamification: Die bijektive Abbildung zwischen Minecraft und sozialen Kompetenzen im Schulalltag.....	157
<i>Hedy Wagner, Klaus Himpsl-Gutermann, Reinhard Bauer, Angelika Zagler</i> E-Portfolios aus der Perspektive von Hochschullehrenden Von der kollegialen Zusammenarbeit zur nachhaltigen Entwicklung von Lehrkompetenzen.....	168
<i>Fabian Krapp, Steffen Moser, Stefanie Bärtele, Gabriele Gröger, Hermann Schumacher</i> Entwicklung redaktioneller Prozesse zur Erstellung universitärer Weiterbildungsangebote auf Grundlage einer persona-inspirierten Anforderungsanalyse	179
<i>Sandra Niedermeier, Claudia Müller</i> Game-Based-Learning in Aus- und Weiterbildung – von der Idee zur Umsetzung	190
<i>Peter Baumgartner, Ingrid Bergner</i> Einige Feedback-Arten für Online-Lernen: Taxonomie und Realisierung von Feedback-Mustern für Multiple-Choice-Tests in Moodle.....	201

2. Short Paper & Educamp Beiträge

<i>Elke Lackner, Michael Raunig</i> Gemeinsame webbasierte Textproduktion: konzeptuelle Überlegungen	211
---	-----

<i>Hanna Vollmann, Elke Jantscher, Christine Kapper, Corinna Koschmieder, Jürgen Pretsch, Aljoscha Neubauer</i> Das Kooperationsprojekt PädagogInnenbildung NEU – Entwicklung und Durchführung eines einheitlichen Aufnahmeverfahrens	216
<i>Angelika Zagler, Reinhard Bauer, Klaus Himpsl-Gutermann, Hedy Wagner</i> Personal Branding in Education: Wie viel (Peer-)Feedback braucht ein digitales Lehrportfolio? Eine Überlegung	221
<i>Jörn Töpper, Hulusi Bozkurt, Margrit Ebinger, Andreas Griesinger, Julia Hansch, Andrea Honal, Silke Laubert, Bianka Lichtenberger, Christopher Paul, Thorsten Sauer, Dietlind Tittelbach-Helmrich, Markus Voß, Katja Wengler, Claudia Winkelmann</i> Das Projekt „eCampus“ – Standortübergreifende Kooperationen in der digitalen Lehre an der Dualen Hochschule Baden-Württemberg	227
<i>Marc Egloffstein, Niko Baldus, Melanie Klingner</i> Kooperative Strategieentwicklung für Digitalisierung in der Lehre.....	232
<i>Thomas Nárosy, Helga Diendorfer</i> Ist Unterricht ohne digitale Medien und Werkzeuge nicht mehr gut genug? Oder: Fachdidaktik digital-inklusiv – eine Einladung zum Diskurs	238
<i>Regula Kunz, Dominik Tschopp, Pilar Gonzalez</i> Zusammenarbeit in Communities of Practice am Beispiel des Netzwerks „Schlüsselsituationen der Sozialen Arbeit“	243
<i>Carola Brunnbauer, Daniel Stainhauser</i> ILIAS-Lernobjekte als multimediale E-Books in der beook-Plattform: Ein Erfahrungsbericht	248
<i>Ulrike Maier, Armin Egetenmeier, Axel Löffler</i> Ist Moodle für elektronische Zulassungsverfahren in (fortgeschrittener) Mathematik einsetzbar? – ein Praxisbericht.....	253
<i>Claudia Börner, Nadine Schaarschmidt, Thomas Meschzan, Sylvia Frin</i> Innovation in der Lehre – Sind Videos im Hochschulalltag angekommen?	258
<i>Philipp Marquardt</i> Bildung, (digitales) Medium, Kollaboration: Über die Kompatibilität der Begriffe und Theorien	264
<i>Felix C. Seyfarth, Claudia Bremer, Ines Paland-Riedmüller</i> Integrative Bildungsangebote für Flüchtlinge online skalieren: Ein didaktisches Modell zur Kompetenzvermittlung.....	270

<i>Thomas Nárosy, Helga Diendorfer, Thomas Leitgeb</i> Die NMS-Vernetzungsplattform: ein Raum für Schul- und Professionsentwicklung: Eine Einladung zur Beforschung	276
<i>Michaela Moser, Christian F. Freisleben-Teutscher</i> Partizipation bei Erweiterung und Gestaltung von Lernräumen	282
<i>Peter Schneckenleitner</i> Reflexionen über die Bedeutung des Offline-Bereiches für die Bildung am Beispiel der Informationsentwicklung	288
<i>Michael Steiner</i> Flipped Professional Team Coaching in der prozessorientierten Begleitung von Schulen im Rahmen des KidZ-Projekts (Klassenzimmer der Zukunft)	293
<i>Sabine Seufert, Christoph Meier</i> Digitale Transformation: Vom Blended Learning zum digitalisierten Leistungsprozess ‚Lehren und Lernen‘	298
<i>Anna-Sophia Bahl, Peter Hager, Tamara Peljord, Markus Pichler</i> It’s a Match! Eine online-ethnographische Untersuchung der App „Tinder“ aus Sicht der Medienbildung.....	303
<i>Nicola Würffel</i> Virtual Mobility fördern und Internationalisierung stärken durch transnationale, kooperative Blended-Learning-Seminare.....	308
<i>Adina Koller, Bernhard Koller</i> Konzepte von E-Learning in MMORPGs und Perspektiven zur Übertragung in den Bildungsbereich.....	313
<i>Christian F. Freisleben-Teutscher</i> Angewandte Improvisation: Beiträge zu Kooperation und Peer Learning.....	319

3. Poster

<i>Sindy Riebeck</i> Digitale Vernetzung der Lehrerbildung in Schulen und Hochschulen – ein Pilotprojekt	323
<i>Elske Ammenwerth, Werner Hackl</i> Interaktionsnetzwerke zur Analyse der Kooperation in virtuellen Lerncommunities.....	326

<i>Arne Beckmann, Anna-Maria Kamin, Alain Michel Keller, Silke Kirberg, Kathrin Pahlke-Kullik, Timon T. Temps, Yvonne Wegner, Dorothee M. Meister, Gudrun Oevel</i> „E-Assessment NRW“: Vernetzungspotenziale, Good Practices und Praxiserfahrungen. Ausgangslage	328
<i>Sabine Witt, Vinzenz Rast</i> Eine Website als Unterrichtsmedium: Zusammenarbeit und Sichtbarkeit im hybriden Unterrichtsformat	330
<i>Franziska Chen, Dominik Klaus, Anna Palienko-Friesinger</i> From team teaching to shared responsibility – Teaching Labs zur Förderung der Zusammenarbeit von Lehrenden	332
<i>Urban Lim, Samuel Witzig</i> Koordinierte Förderung der akademischen Medienkompetenz an der Hochschule.....	334
<i>Gerhard Brandhofer</i> Digitale Evangelisten, Apokalyptiker, Diskurssucher, Verweigerer und Münchhausens Trilemma	337
<i>Jörg Hafer, Frederic Matthé, Marlen Schumann</i> E-Teaching-Badgevergabe – Kollegiales Feedback als Qualitätsentwicklungsinstrument	339
<i>Anton Tremetzberger</i> Einsatz von Technologie in der Lehre – angereizt, gereizt oder ausgereizt?	341
<i>Martina Friesenbichler</i> Einsatz sozialer Medien zur Stakeholderkommunikation und -aktivierung im Rahmen interdisziplinärer Praktika	343
<i>Claudia Bremer, Martin Ebner, Andrea Gumpert, Sandra Hofhues, Beat Doebeli Honegger, Thomas Köhler, Anja Lorenz, Heinz Werner Wollersheim</i> Mediale Megatrends und die Position(-ierung) der Hochschulen zur Digitalisierung	345
<i>Claudia Bremer, Sandra Hofhues, Kerstin Mayrberger, Timo van Treeck</i> Offene Lehr-/Lernszenarien und Open Educational Practices an Hochschulen.....	348
<i>Katja Wengler, Judith Hüther, Claudia Bremer</i> Wie lassen sich hochschul- und standortübergreifende Lehrveranstaltungen realisieren?	350

<i>Marc Egloffstein, Elvira Schulze, Karina Piersig</i> Didaktische Gestaltung von Massive Open Online Courses: Rahmung, Rollen, Handlungsfelder	352
<i>Martina Mauch, Susanne Lutz, Gina Wiesweg, Tobias Falke, Alexander Kirchhof</i> Hochschulübergreifende technologiebasierte Kollaboration zur Qualifizierung studentischer E-Tutor/inn/en	354
<i>Thomas Sporer, Claudia Bremer</i> Offene Bildungsressourcen für das Lernen durch Verantwortung in Schule, Hochschule und Zivilgesellschaft.....	356
<i>Petra Missomelius, Michael Kern</i> Die visuelle Verbreitung von Wissen: Zur Reflexion des Visuellen in multimodalen Lernkonfigurationen (Ein Workshop in Kooperation mit LeOn, einem Anbieter von Online-Lehr-/Lernmaterialien).....	358
<i>Timon Tobias Temps, Alain Michel Keller, Kathrin Pahlke-Kullik, Anna-Maria Kamin, Dorothee M. Meister, Gudrun Oevel</i> Rechtliche und didaktische Fragen zu elektronischen Prüfungsformen – Erfahrungen und Handlungsempfehlungen aus dem Projekt „E-Assessment NRW“	360
<i>Josef Buchner</i> Die umgedrehte Lehrveranstaltung: Digitale Lernmaterialien produzieren.....	362
Autorinnen und Autoren	364
Gesellschaft für Medien in der Wissenschaft (GMW).....	392

Internationale Online-Kooperation: Videowettbewerb EDIT

Zusammenfassung

Die „EDIT“ ist ein internationaler Videowettbewerb, bei dem Teilnehmende lediglich 72 Stunden Zeit haben um ein Lehr-/Lernvideo zu produzieren. Dieser Wettbewerb ist ursprünglich ein Ergebnis der internationalen Kooperation zwischen der Oulu University of Applied Sciences in Finnland, der Pädagogischen Hochschule Oberösterreich und der Johannes Gutenberg-Universität in Mainz. Mittlerweile haben sich mehrere andere Universitäten dem Projekt angeschlossen. Dabei spielen sowohl die Erstellung als auch die Überlegung über den möglichen Einsatz solcher Videos in pädagogischen Lernumgebungen eine große Rolle. Die Erstellung der Videos erfolgt meist in Kleingruppen. Der Wettbewerb ist für jeden offen, überwiegend nehmen jedoch Studierende verschiedener Universitäten teil. Um den Austausch zwischen den teilnehmenden Universitäten zu unterstützen, werden mehrere E-Learning/Web-Tools zur Verfügung gestellt, wie beispielsweise ein Blog, Webinare, ein LMS, Videocasts und online Konferenzsysteme. Neben technischen Kompetenzen bei der Videoerstellung erwerben die Studierenden und Lehrenden aufgrund der vielseitigen Kooperation und Kollaboration interkulturelle und soziale Kompetenzen.

1 Der Videowettbewerb

1.1 Ziele, Ablauf und Kriterien des Wettbewerbs

Das Ziel des Wettbewerbs ist die Vermittlung und Gewinnung von Wissen hinsichtlich Lehr- und Lernvideos und der Videoerstellung. Zusätzlich soll der Erwerb von sozialen und interkulturellen Kompetenzen sowie die Verbesserung des sozialen Klimas innerhalb der Studierendengruppen sollte nicht zu kurz kommen. Aufgabe der teilnehmenden Gruppen des Videowettbewerbs ist die Erstellung eines Lehr-/Lernvideos innerhalb 72 Stunden. Das fertige Video muss zum Einsatz und zur Unterstützung von Lehrenden in Lehr-/Lernszenarien geeignet sein. Es kann ein Tutorium sein, indem ein Sachverhalt erklärt wird, aber auch sogenannte „Trigger Videos“ sind denkbar, die sich gut eignen, in eine neue Thematik einzuführen. Der Inhalt und die Art der Verwendung können also stark variieren und sind von den Teilnehmenden frei wählbar. Das Video muss

den folgenden Formalien entsprechen, damit es eingereicht und berücksichtigt werden kann:

- Das Video darf nicht länger als 4 Minuten sein.
- Die Teilnehmenden können selbst entscheiden welches Equipment sie für ihre Videoproduktion verwenden, z.B. Videokamera, Spiegelreflexkamera, Mobiltelefon, Bearbeitungssoftware, Audioaufnahmegerät, ...
- Damit die Teilnehmer/innen nicht vor Start der „Challenge“ mit der Produktion beginnen können, müssen sie drei vorgegebene Begriffe in ihr Video einbinden. In welcher Form dies geschieht, ist ihnen freigestellt. Sie können die Begriffe beispielsweise inhaltlich einbinden, versteckt als Bild einblenden, oder mittels gesprochenem Text hinzufügen. Bei der EDIT 2014 waren es die Begriffe „Hammer“, „Feder“ oder „Wasser“ (damals musste nur einer der Begriffe im Video vorkommen), 2015 waren es die Begriffe „Hero“, „Cloud“ und „Key“.
- Des Weiteren muss in dem Video eine Art von Lehrer-Schüler, Trainer-Trainee oder Mentor-Mentee Beziehung zu sehen sein. Aber auch diesen Aspekt dürfen die Teilnehmenden selbst interpretieren und kreativ anwenden. Zum Beispiel wäre es auch möglich, die Figur eines „Opas“ zu verwenden, der seinem Enkel oder seiner Enkelin etwas beibringt oder erklärt.
- Das Video muss auf eine bekannte Videoplattform (Youtube oder Vimeo) hochgeladen und der Link zum Video vor Ablauf der Frist auf dem EDIT-Blog unter „Submissions“ gepostet werden.
- des weiteren muss dieser Link auch auf der EDIT Facebook-Seite veröffentlicht werden (2015 erfolgte die Bestimmung des „Publikumspreisträgers“ mittels Facebook Likes)
- Außerdem müssen alle Einreichungen entweder auf Englisch sein oder zumindest englische Untertitel aufweisen.

Die Thematik, das Setting und das Festlegen auf eine bestimmte Zielgruppe und den Bildungsbereich (Elementar-, Primär-, Sekundär- oder Tertiärbereich) wählen die Teilnehmenden selbst. Hierbei gibt es keinerlei Beschränkungen, es sollten lediglich der pädagogische Wert und die Absicht des Videos deutlich werden. Dies erfolgt durch ein zusätzliches Dokument, in dem die Studierenden die Zielgruppe, das Vermittlungsthema und mögliche Einsatzszenarien des Videos kurz beschreiben.

Die vorgegebenen Begriffe werden beim Start des Wettbewerbs bekannt gegeben. Von diesem Zeitpunkt an haben die Teilnehmenden 72 Stunden Zeit ein Lehr-/Lernvideo zu produzieren und einzureichen. Wie bereits erwähnt, können entweder Gruppen oder auch einzelne Personen teilnehmen. Die bisherige Erfahrung hat gezeigt, dass mehrheitlich Gruppen teilnehmen. Durch den zeitlichen Druck, die vielfältigen Aufgaben und den hohen Arbeitsaufwand ist es für eine einzelne Person schwieriger, diese Herausforderung zu meistern.

Bei der EDIT haben bisher nur Studenten aus den teilnehmenden Universitäten in Finnland, Österreich, Deutschland, Schottland, Rumänien und Spanien teilgenommen, trotzdem war der Wettbewerb für jeden zugänglich. Die Studienschwerpunkte lagen auf Pädagogik und Medienpädagogik und der Lehramtsausbildung.

Der Wettbewerb startet zeitgleich in allen Regionen und endet mit einem Live-Viewing-Event, in dem die besten Videos gezeigt wurden. Anschließend erfolgt die Bekanntgabe der Gewinner. In jedem Land kamen die Teilnehmenden entweder in Seminarräumen, Hörsälen oder Kinos zusammen um dem Event beizuwohnen. Durch eine separate Webcam bestand die Möglichkeit zusätzlich die Reaktionen der Teilnehmenden in anderen Ländern zu beobachten. 2014 wurde der Publikumspreis im Anschluss an den Viewing Event durch das Online-Tool „Socrative“ (<http://www.socrative.com/>) bestimmt. 2015 wie bereits erwähnt mittels Facebook-Likes.

1.2 Die Jury und Gewinnerkategorien

Nach Ablauf der Einreichfrist bewertet eine Jury die eingereichten Videos. Die Jury besteht seit 2015 aus einem Mitglied jedes teilnehmenden Landes. Die Bewertung erfolgt über die Vergabe von Punkten. Die Punkte werden wie folgt vergeben:

- Pädagogischer Wert (1-10 Punkte): Wie sehr eignet sich das Video als Teil einer Lernerfahrung. Wie hoch ist die Motivation des Zuschauenden sich auf diese Erfahrung einzulassen?
- Technische Qualität (1-5 Punkte): Kameraarbeit, Bildästhetik, nachträgliche Bearbeitung (Schnitt etc.), Tonqualität, das Auswählen passender Settings und die Stimmigkeit zwischen den Settings und dem Inhalt und Genre des Videos.
- Künstlerische Qualität (1-5 Punkte): Drehbuch/Storytelling, Schauspiel, visuelle Elemente, der Einsatz von Musik und das Zusammenspiel zwischen Storytelling und den visuellen sowie technischen Effekten.

Nachdem die Jurymitglieder die Punkte für jedes Video in einer Tabelle auf google drive eingetragen haben, folgt ein Online-Jury-Meeting, in dem die Wertung diskutiert wird und bei eventueller Punktegleichheit noch einmal beraten wird. Zu diesem Zweck wurde das Online-Tool „Adobe Connect“ verwendet, mit dem sowohl Videochat als auch schriftliche Chats möglich sind. Es folgt eine Auswahl der besten Videos für den Live-Streaming Event (Shortlist) und das Festlegen der Gewinnervideos. 2014 gab es mehrere Gewinnerkategorien:

Das Video mit dem höchsten pädagogischen Wert, das Video mit dem höchsten technischen Wert, das kreativste Video, das insgesamt beste Video und der Publikumspreis.

Die Gewinner der einzelnen Kategorien erhielten einen Geschenkgutschein. Die EDIT 2015 war auf zwei Gewinnkategorien beschränkt: Das insgesamt beste Video und der Publikumspreis. Die Abstimmung des Publikumspreises erfolgte in diesem Jahr durch eine Facebook Seite, auf der alle eingereichten Videos verlinkt waren. Indem man auf „Gefällt mir“ klickt, gab man automatisch eine Stimme für das jeweilige Video ab. Durch den Einsatz von Facebook erhoffte man sich gleichzeitig auch eine größere Verbreitung der Videos und eine bessere Internetpräsenz (<https://www.facebook.com/events/1624073964509946/>).

2 Organisations-, Informations-, und Kooperationstools

Die gesamte Organisation erfolgt durch Lehrende der beteiligten Hochschulen. Die Kommunikation und Kooperation geschieht über Mail, Onlinedokumente und Online-Meetings.

2.1 Blog

Blog: Zu jedem EDIT-Wettbewerb gibt es einen Blog. Der Blog von 2014 ist unter diesem Link auffindbar: <http://editchallenge.blogspot.co.at/>. Die EDIT 2015 ist hier verlinkt: <http://edit2015.blogspot.fi/>. Der Blog dient einerseits als Kooperationstool für die teilnehmenden Universitäten und andererseits als Informationsplattform für alle Interessierten und Teilnehmenden. Zusätzlich wird er benutzt um den Arbeitsprozess und die Ergebnisse zu dokumentieren. Auf der Startseite wird in einem kurzen Einführungsvideo die EDIT vorgestellt. Des Weiteren gibt es hilfreiche Informationen zum Ablauf des Wettbewerbs, wie beispielsweise die Kriterien, wichtige Dinge die bei der Erstellung eines Lehr-/Lernvideos berücksichtigt werden müssen, die Jury und Preise, Informationen zur korrekten Einreichung der Videos, aber auch die Möglichkeit Kontakt aufzunehmen und aktuelle Neuigkeiten und Bekanntgaben bezüglich des Wettbewerbs zu finden. Ebenfalls werden hier die vorgegebenen Begriffe zum Start des Wettbewerbs bekannt gegeben. Um den Teilnehmenden einen Input bezüglich der Erstellung von Lehr-/Lernvideos zu geben, werden zusätzlich Webinare (Web + Seminare) angeboten, in denen die Betreuer der einzelnen Universitäten eine Live-Präsentation zu verschiedenen Thematiken geben. Teilnehmende können unmittelbar Rückfragen stellen und Feedback während dieser Präsentation geben. Die Webinare werden aufgenommen und können auch nachträglich angeschaut werden.

2.2 Webinare

2014 wurden vier Webinare mit nützlichen Informationen bezüglich der Erstellung von Lehr-/Lernvideos angeboten. Dadurch können sich die Teilnehmenden bereits im Vorfeld in die Thematik einarbeiten.

Das erste Webinar befasst sich generell mit dem Thema Lehr-/Lernvideo. Was sind Lehr-/Lernvideos und wie werden sie eingesetzt? Hierzu werden Beispiele gezeigt und die Absicht und Struktur eines solchen Videos erklärt. Dieses Webinar liefert den wichtigsten Input zu den pädagogischen Aspekten eines Lehr-/Lernvideos.

Das zweite Webinar legt den Fokus dagegen auf die Vorbereitung zur konkreten Umsetzung. Wie findet man ein Thema, was ist eine gute und effektive Methode um zu brainstormen und was ist ein Storyboard und wie funktioniert es.

Das dritte Webinar erklärt die technische Herangehensweise und Umsetzung: Welche Geräte können verwendet werden um ein Video aufzunehmen? Was sind Vor- und Nachteile der verschiedenen Geräte (Smartphone, Videokamera, Tablet etc.)? Wie funktionieren die Kameras und welche Einstellungen und Konfigurationen können an den Geräten vorgenommen werden? Was muss während der Aufnahme alles beachtet werden, z.B. Lichtverhältnisse, Perspektiven, Kameraarbeit, Zoom, Bildkomposition. Aber auch bezüglich der Tonaufnahme werden hier Informationen geliefert.

Das letzte Webinar kümmert sich schließlich um die Nachbearbeitung und Veröffentlichung des Videos: Welche Software kann zum editieren verwendet werden, wie werden Tonaufnahme und Video synchronisiert, in welchem Format muss das fertige Video abgespeichert werden. Ebenfalls werden hier aber auch die Wichtigkeit von Urheberrechten und Lizenzen besprochen, wenn man Inhalte von Dritten verwenden will. Man muss wissen wo man urheberrechtfreie Inhalte finden kann, oder wie man Lizenzen korrekt in dem Video angibt. 2015 wurden diese vier Webinare in eine längere Onlinesession integriert, die ebenfalls ausgezeichnet wurde und somit für den späteren Abruf über den Blog zur Verfügung stand.

3 Kompetenzerwerb

3.1 Theorie und politische Forderungen

Die EDIT basiert auf einem stark praxisorientierten Ansatz, der zum Kompetenzerwerb sowie zu mehr Praxiserfahrung verhelfen soll. Paetz et al. (2011) betonen, dass sich die Gesellschaft seitens der Universitäten eine gute Vorbereitung

ihrer Absolventen auf den Arbeitsmarkt erhofft. Das bedeutet, dass die Studiengänge mehr outputorientiert ausgerichtet sein müssen, so wie es auch im Bologna-Prozess festgelegt wurde. Demnach sollte eine enge Verbindung zur Praxis, Kompetenzförderung sowie kritische Selbstreflexion Bestandteil der Lehre sein. Thiessen beschreibt diese Aspekte in ihrem Kompetenzmodell (2005) und untergliedert die Kompetenzen in mehrere Felder: Professionelle Kompetenzen, methodische Kompetenzen, soziale Kompetenzen und individuelle Kompetenzen.

Ein weiterer Aspekt ist die Ausbildung von Medienkompetenz. Diese umfasst mehrere Dimensionen: Die aktive und kognitive Dimension, die soziale Dimension, die moralische Dimension sowie die affektive und ästhetische Dimension (Aufenanger 1999).

Um interkulturelle Kompetenzen und internationale Aspekte in die universitäre Lehre zu integrieren, empfiehlt die Hochschulrektorenkonferenz den Einsatz von virtuell organisierten Lernformen und von sogenannten Open Educational Resources (HRK, S.6). Darunter versteht man online basierte Bildungsinhalte, die für jeden kostenfrei und von überall aus zugänglich sind. Des Weiteren werden interdisziplinäre Lernformen als äußerst vielversprechend eingeschätzt. Bei der EDIT werden mittels des Blogs offene Lerninhalte zur Verfügung gestellt. Da der Wettbewerb in unterschiedlichen Studiengängen (LehrerInnen und MedienpädagogIn) verschiedener Universitäten stattfindet kann von einer interdisziplinären und internationalen Kooperation gesprochen werden.

3.2 Kompetenzerwerb der Studierenden durch die EDIT

Das Produzieren von Videos kann sich in vielerlei Hinsicht lohnen und es können dadurch zahlreiche Kompetenzen erworben werden. Wie bereits angesprochen, müssen Studierende viele Dinge während der Erstellung beachten und bedenken.

Zunächst stellt sich die Frage der Motivation um überhaupt an dem Wettbewerb teilzunehmen. In Zeiten von Smartphone ist es ein leichtes von überall aus Videos zu schauen und durch benutzerfreundliche Software ist es mittlerweile auch nicht mehr schwer Videos selbst aufzunehmen. Videoarbeit bietet einem die Möglichkeit selbst kreativ zu werden und sich auszudrücken.

Der nächste Schritt ist die Planung eines solchen Projekts. Egal ob alleine, aber noch viel mehr in einem Team, muss man sich organisieren, absprechen, Vorbereitungen treffen, Aufgaben verteilen und in verschiedene Rollen aufteilen. Ein Team besteht aus mehreren individuellen Charakteren, jeder mit Stärken und Schwächen, aufgrund verschiedener Interessen und verschiedenem Vorwissen.

Deswegen nehmen Gruppen eine gewisse Eigendynamik an (Tuckman, 1965), durch die Energie und Kreativität freigesetzt werden kann. Studierende können so lernen, sich gegenseitig zu ergänzen und ihre Rolle innerhalb des Teams einzunehmen. Dadurch, dass das Video innerhalb von nur 72 Stunden produziert werden muss, ist eine funktionierende Kommunikation und ein effektives Zeitmanagement unverzichtbar. Das Drehbuch und der Text müssen geschrieben werden, es muss eine passende „Location“ und ein „Setting“ gefunden werden, gegebenenfalls müssen Drehgenehmigungen organisiert werden und die Technik und Requisiten müssen beschafft werden. Das sind nur wenige von vielen Aufgaben, die Studierende leisten müssen.

Eines der wichtigsten Dinge beim Produzieren eines Lehr-/Lernvideos ist die Erarbeitung eines pädagogischen Konzepts. Der pädagogische Wert gibt innerhalb des Wettbewerbs die meisten Punkte bei der Wertung. Zunächst müssen Studierende erst einmal lernen wie Lehr-/Lernvideos aufgebaut sind und wie sie funktionieren, was wiederum auch beinhaltet, dass sie sich darüber Gedanken machen wie sie das Video in ein Lernszenario einbauen würden.

Eine weitere Dimension der Videoarbeit ist das Schauspiel. Bevor der Wettbewerb losgeht, können sich die Studierenden bereits selbst vor der Kamera ausprobieren und das Schauspielen üben. Oft hilft schon in eine Kamera zu sprechen oder vor einer Kamera interviewt zu werden, um Sicherheit zu gewinnen. Im Vorfeld können Testaufnahmen gemacht werden um ein gewisses Gespür für die Situation zu entwickeln und um zu lernen wie man sich am Besten ausdrückt und präsentiert, z.B. Mimik, Gestik, Artikulation und Emotionen spielen. Eng mit dem Schauspiel verbunden ist die Persönlichkeitsentwicklung während eines Videodreh.

Bei der Videoarbeit gilt es mehrere technische und ästhetische Aspekte zu beachten. Die EDIT bietet Studierenden einen geeigneten und geschützten Rahmen um auf diesem Gebiet Erfahrungen zu sammeln. Sie können das Gelernte aus den Webinaren direkt auf die eigenen Projekte übertragen. Durch die Arbeit im Team können sie sich gegenseitig helfen und von eventuellen Vorerfahrungen einzelner Mitglieder profitieren. Zunächst müssen sich die Studierenden für ein Aufnahmegerät ihrer Wahl entscheiden. Sogar mit Handys können heutzutage gelungene Aufnahmen gemacht werden, da sie zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten und eine gute Auflösung bieten. Dadurch bieten sie sich als brauchbare Alternative zu normalen Video- oder Spiegelreflexkameras an.

Ist die Auswahl getroffen geht es an die Grundlagen des Filmens: Wie bekommt man ein stabiles Bild oder flüssige Kamerabewegungen hin? Welche Einstellungen können an den einzelnen Geräten vorgenommen werden (Schärfe, Fokus, Weißabgleich etc.)?

Beim Filmen geht es auch um mehr als nur rein technische Aspekte, denn ästhetische Fragen müssen ebenfalls berücksichtigt werden: Was muss man bei der Belichtung beachten? Welcher Farbstil und welche Perspektive passen bei der Umsetzung der Idee? Wie ist generell ein gelungenes Bild aufgebaut? Das Erarbeiten eines Storyboards ist immer hilfreich um die einzelnen Sequenzen vorab zu planen, wodurch die Aufnahme erheblich erleichtert wird, da man hier meistens unter Zeitdruck steht.

Um den Bildern noch mehr Ausdruck zu verleihen, müssen sich die Studierenden um Musik, Soundeffekte und den gesprochenen Text kümmern. Musik kann entweder als Hintergrundmusik eingebaut werden oder auch eine tragende Rolle in der Handlung einnehmen. Sie eignet sich hervorragend zur Erzeugung von Emotionen, wodurch die Verbindung und Wirkung der Bilder verstärkt wird. Die Studierenden haben die Möglichkeit entweder die Musik selbst aufzunehmen, oder auf Musikmaterial von Dritten zurückzugreifen. Letzteres kann durch sogenannte Sound Libraries erfolgen, in denen vorgefertigte Musikstücke selbst zusammengesetzt werden oder sie greifen auf Material aus dem Internet zurück. Dabei lernen sie wiederum den richtigen Umgang mit Urheberrechten kennen, denn die Musik und eventuell auch verwendete Soundeffekte, müssen lizenzfrei sein.

Nachdem alle Aufnahmen abgeschlossen sind, geht es an die Nachbearbeitung der Videos. Zahlreiche Softwareangebote, seien es professionelle Programme oder auch sogenannte Freeware Programme, bieten eine gute und benutzerfreundliche Oberfläche zur Bearbeitung an. Das Video bekommt den finalen Schliff. Dabei müssen sich die Studierenden mit ästhetischen Aspekten wie Schnitt, Farbe, Anpassung von Lautstärken etc. beschäftigen.

Auch ist es wichtig einen Regisseur zu bestimmen. Seine oder ihre Aufgabe ist es, den Überblick über die gesamte Idee, vom Anfang bis zur finalen Bearbeitung, zu bewahren. Eine gute Kenntnis über alle bereits aufgeführten Aufgabenbereiche ist dabei von großem Vorteil. Des Weiteren bedarf es einer guten Führungsqualität, da das ganze Team koordiniert werden muss und ein Regisseur seine Vision für jeden nachvollziehbar und verständlich kommunizieren muss.

Ein weiterer Nebeneffekt, ist die Verbesserung der eigenen englischen Sprache. Sehr viele Teams haben ihren Text direkt auf Englisch eingesprochen.

4 Evaluation und Verbesserung im Anschluss an die EDIT

Die EDIT 2014 wurde in Form eines Online-Fragebogens evaluiert. Zusätzlich wurden Gespräche innerhalb des EDIT Organisationsteams geführt. Daraufhin kam es bei der EDIT 2015 zu kleinen Änderungen und Neuerungen.

Die Teilnehmer wünschten sich eine Plattform, auf der sie sich über den Wettbewerb austauschen können, alle Videos verlinkt sind und auf der man zu den einzelnen Videos Feedback geben kann. Dazu wurde wie bereits erwähnt eine Facebook Seite zum EDIT-Wettbewerb entworfen. Diese Möglichkeit wurde überwiegend positiv bewertet, lediglich mit der Abstimmung des Publikumspreises über Facebook waren viele nicht zufrieden, da zwar viele Stimmen abgegeben wurden, aber diese Stimmen nicht zwangsweise auch die Videos betrachtet haben, da es oft mehr Likes als Views gab. Hier wäre es vielleicht sinnvoller sich auf die Teilnehmer zu beschränken, sodass jeder Teilnehmer die Chance hat, nur einem Video seine oder ihre Stimme zu geben. Ähnlich wie bei der EDIT 2014, bei der das verwendete Tool die Möglichkeit der wiederholten Bewertung von der selben IP-Adresse gab und der entsprechenden Link nicht zeitgleich an alle teilnehmenden Institutionen geschickt wurde, war deshalb die Vergabe des Publikumspreises noch nicht ideal gelöst.

Positiv zu bewerten ist dagegen das steigende Interesse an dem Wettbewerb. Die Anzahl der teilnehmenden Universitäten konnte von drei auf sechs erhöht werden und für kommendes Jahr gibt es bereits zwei weitere Interessenten. Dadurch steigt einerseits die Anzahl an Nationalitäten und andererseits auch die Anzahl an eingereichten Videos. Das trägt wiederum dazu bei, dass die Ideen und die Art der Videos sehr unterschiedlich sind, was den Wettbewerb umso interessanter macht. Die teilnehmenden Universitäten waren 2015: Finnland – Oulu University of Applied Sciences, Österreich – Die Pädagogische Hochschule Oberösterreich, Deutschland – Johannes Gutenberg-Universität Mainz, Schottland – University of Aberdeen, Spanien – Mondragon Unibertsitatea und Rumänien – Universitatea Babeş-Bolyai Cluj

Alles in allem gibt es sehr viele positive Rückmeldungen, vor allem in Bezug auf die gute Gruppendynamik, die innerhalb der Teams durch diesen Wettbewerb ausgelöst wird. Das Projekt war und ist immer wieder eine Erfahrung wert und wird auch 2016 fortgesetzt, mit hoffentlich noch mehr Teilnehmer/innen. Um den Aspekt der internationalen Kooperation auf der Seite der Studierenden noch weiter zu stärken ist die Option zur Zusammenarbeit in international zusammengesetzten Projektgruppen geplant.

Literatur

- Aufenanger, S. (1999). Medienpädagogische Projekte – Zielstellungen und Aufgaben. In Baacke, D. et al. (Hrsg.). *Handbuch Medienkompetenz. Modelle und Projekte* (S. 94–98) Bonn: bpb.
- Edit 2014: <http://editchallenge.blogspot.co.at/> (22.02.2016).
- Edit 2015: <http://edit2015.blogspot.fi/> (22.02.2016).
- Erll, A. & Gymnich, M. (2011). *Interkulturelle Kompetenzen – erfolgreich kommunizieren zwischen den Kulturen*. Stuttgart: Klett.

e-teaching.org: <https://www.e-teaching.org/> (22.02.2016).

Facebook: <https://www.facebook.com/events/1624073964509946/> (22.02.2016).

Hochschulrektorenkonferenz (2008). *Die deutschen Hochschulen in der Welt und für die Welt. Internationale Strategien der Hochschulrektorenkonferenz – Grundlagen und Leitlinien*. http://www.hrk.de/fileadmin/redaktion/hrk-audit/Infothek/Internationale_Strategie_der_HRK_01.pdf (22.02.2016).

Paetz, N.V. et al. (2011). Kompetenz in der Hochschuldidaktik. DOI 10.1007/978-3-531-92873-9_6, Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, Springer Fachmedien.

Socrative: <http://www.socrative.com/> (17.07.2016).

Thiessen, B. (2005). Inter- und Transdisziplinarität als Teil beruflicher Handlungskompetenz. Gender Studies als Übersetzungswissen. In H. Kahlert, B. Thiessen & I. Weller (Hrsg.), *Quer denken – Strukturen verändern: Gender Studies zwischen Disziplinen* (S. 254–258). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Tuckman, B. W. (1965): Developmental Sequence in Small Groups. *Psychological Bulletin*, 63, S. 384–399.